



**ESCUELA UNIVERSITARIA DE INGENIERÍA**

**ASIGNATURA: 1430 Programación para Dispositivos Móviles**

**PERIODO ACADÉMICO: 2016-2**

**FECHA : 30/09/16**

**TIEMPO: -**

**PRÁCTICA CALIFICADA #2**

<b>CÓDIGO</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>SECCIÓN</b>

**INSTRUCCIONES GENERALES:**

- Se permite el uso de apuntes, copias, libros, CD-ROMs y memorias USB. Más no se permite el compartirlos.
- El tiempo máximo es hasta el día Lunes 03 de Setiembre a las 17:00. La tardanza será penalizada con 5 puntos menos.
- Entregar su código utilizando el Blackboard.
- Deberá de darle un diseño gráfico que sea llamativo a los usuarios. Esto será tomando en cuenta en la calificación.
- El nombre del archivo comprimido a mandar será: PC2\_<codigo>.zip. Ejemplo, PC2\_20123434.zip

**SITUACIONES QUE OCASIONARÁN LA ANULACIÓN DE LA PRUEBA:**

- Mantener prendidos teléfonos celulares, así como cualquier otro medio o dispositivo electrónico de comunicación.
- Compartir o intercambiar hojas, tablas o cualquier material impreso.
- Conversar durante el desarrollo de la prueba.

***Los profesores de la asignatura***

Debido al auge que está causando la aplicación Pokemon Go, se ha decidido realizar una aplicación informativa sobre los distintos pokemones que uno puede llegar a capturar.

Para esto se le ha encargado desarrollar la aplicación móvil correspondiente que constará de las siguientes pantallas.

### **PREGUNTA 1 (5 puntos)**

#### **Pantalla Login**

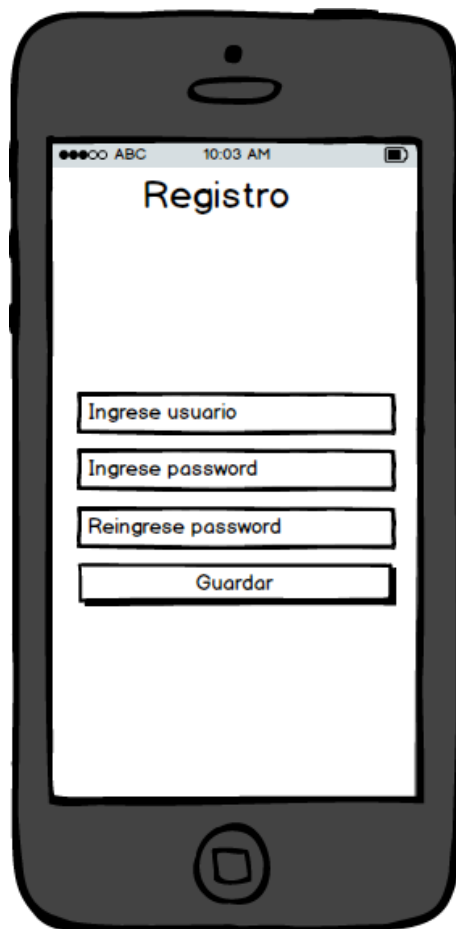


Esta pantalla permitirá ingresar un nombre de usuario y un password de un usuario. Esta información deberá ser contrastada utilizando una conexión remota a un servicio que se le proveerá. Dado un login correcto se deberá pasar a la pantalla Dashboard (Pregunta 3).

Al hacer click en el botón de “Registro”, se deberá pasar a la pantalla de Registro (Pregunta 2).

## PREGUNTA 2 (5 puntos)

### Pantalla de Registro

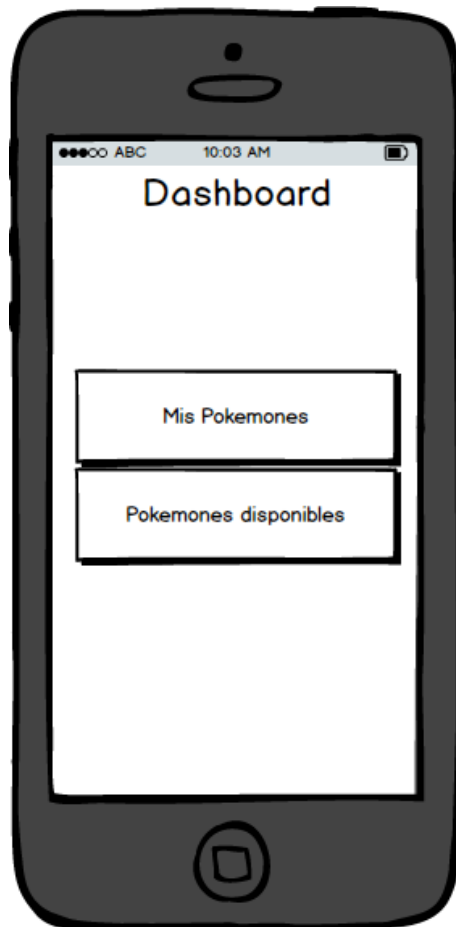


Esta pantalla deberá permitir el registro de un nuevo jugador ingresando un nombre de usuario y un password. Notar que se pide que el password sea ingresado dos veces para su confirmación.

Luego de confirmar que los dos passwords coinciden y que se ha ingresado un nombre de usuario, se procederá a realizar el registro llamando a un servicio remoto. Si todo es correcto, se deberá pasar a la pantalla de Login (Pregunta 1).

### PREGUNTA 3 (2 puntos)

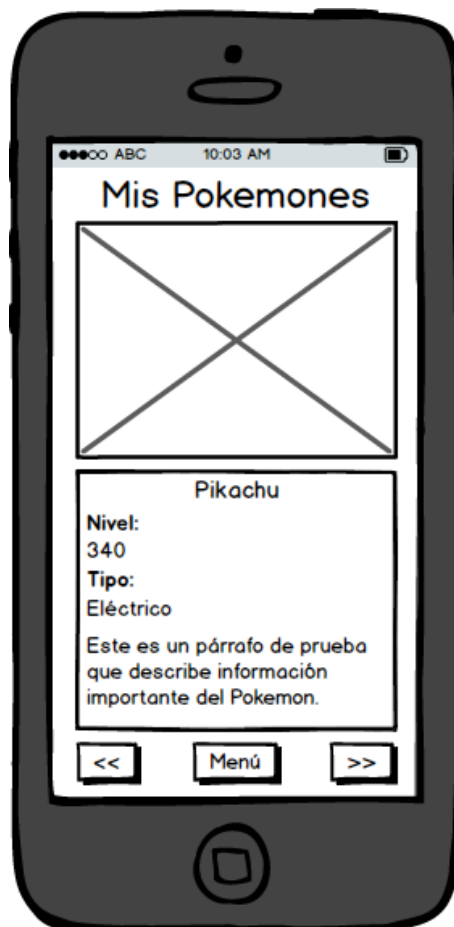
#### Pantalla Dashboard



En esta pantalla servirá como un menú de opciones de la aplicación. Cuando se haga click en el botón “Mis Pokemones” se deberá pasar a la Pantalla Mis Pokemones (Pregunta 4) y si se hacer click en el botón “Pokemones disponibles” se deberá de mostrar un Toast que diga que la función aún no se encuentra disponible.

#### PREGUNTA 4 (6 puntos)

##### Pantalla Mis Pokemones



En esta pantalla debe de mostrarse la información (imagen, nombre, nivel, tipo y descripción) de los pokemones que el jugador ha atrapado. El listado de pokemones deberá ser obtenido de un servicio remoto pero solamente deberá mostrarse uno a la vez. Cada vez que se haga click en los botones ">>" o "<<" deberán de ir mostrando los pokemones de su lista. Tener cuidado de no tener errores cuando uno se encuentra en el primer pokemon de lista y cuando se esté en el último pokemon de la lista.

Al hacer click en el botón Menú, deberá de pasarse a la pantalla Dashboard (Pregunta 3).

## PREGUNTA 5 (2 puntos)

Deberá de realizar todas las pantallas siguiendo la estructura dada. El diseño gráfico (colores, imágenes, márgenes) deberán ser definidos e implementados por ustedes. Es parte de la calificación la calidad visual de la aplicación.

### ANEXO – Servicios Remotos

#### POST: /usuarios/login

Request

```
{
  "user" : "hernan",
  "password" : "123"
}
```

Response

Correcto	Incorrecto
<pre>{   "msg": "",   "status": {     "code": 0,     "msg": ""   },   "usuario": {     "id": 3,     "username": "juanito"   }, }</pre>	<pre>{   "msg": "Error en login",   "status": {     "code": 0,     "msg": ""   } }</pre>

#### POST: /usuarios

Request

```
{
  "usuario": {
    "username" : "hernan",
    "password" : "123"
  }
}
```

Response

```
{
  "status": {
    "code": 0,
    "msg": ""
  }
}
```

**GET: /usuarios/{id\_usuario}/pokemones**

Request (es por url)

Response

```
[
  {
    "id": 2,
    "url": "https://img.pokemondb.net/artwork/ivysaur.jpg",
    "nombre": "Ivysaur",
    "tipo": "grass,poison",
    "nivel": 405,
    "descripcion": "Ivysaur is a Grass/Poison type Pokémon introduced in Generation 1. It is known as the Seed Pokémon."
  },
  {
    "id": 1,
    "url": "https://img.pokemondb.net/artwork/bulbasaur.jpg",
    "nombre": "Bulbasaur",
    "tipo": "grass,poison",
    "nivel": 318,
    "descripcion": "Bulbasaur is a Grass/Poison type Pokémon introduced in Generation 1. It is known as the Seed Pokémon."
  }
]
```